取扱説明書
炎の闘球児
ドッジ弾平2
だん ぺい
SUNSOFT

はじめに

このたびは、サンソフトのファミリーコンピュータ専用ソフト『炎の闘球児　ドッジ弾平２』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

ご使用前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただいた上で、正しい方法でご愛用ください。

なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

- ●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管および強いショックを避けてください。
また絶対に分解しないでください。
- ●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- ●シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油で拭かないでください。カセットが傷みます。
- ●テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- ●長時間ゲームをする時は、健康のため、１時間ないし２時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- ●ご使用後は、ACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

■おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございましたら、恐れ入りますが弊社まで御一報ください。
なお、ゲーム内容についてのお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。

CONTENTS

スーパードッジの基本ルール

このゲームは、日本スーパードッジ連盟の「スーパードッジ公式ルール」に基づいています。その内容を簡単に説明します。

- 1チームは7人で内野4人、外野3人に分かれます。
- 1試合の制限時間は10分です。引き分けの場合は、延長戦で勝負を決めます。
- 「ヒット」とは体にボールがあたり、そのボールが着地するまでに味方がカバーできない状況をいいます。ヒットされた内野選手は外野選手と交代します。一度ヒットされると内野には復帰できません。ヒット後、コートに落ちる前に味方がボールをキャッチしたらセーフですが、敵がキャッチした場合はアウトです。また、ボールがコートに落ちるか、もしくは敵にキャッチされるまでにヒットされた選手は、すべてアウトです。
- ショットやパス後のラインオーバーはオーケーですが、キャッチ後のラインオーバーは相手ボールになります。
- 試合が終了するとホイッスルが鳴ります。勝敗の判定は、制限時間内に敵チームを全員ヒットするか、残り人数の多いチームが勝ちとなります。
- 試合終了時に同点だった場合は引き分けとなり、残ったメンバーだけで延長戦が行なわれます。制限時間はなく、どちらかが全員ヒットされるまで行ないます。

※ゲームのシステム上、やむなく公式ルールに沿っていないことがあります。ご了承ください。

ゲームの始め方と終わり方

＊ゲームの始め方

ファミリーコンピュータにカセットを正しくセットし、電源をONにするとタイトル画面が表示されます。このときSTART ボタンを押すとメニュー画面になりますから、3つのモードメニューの中からいずれかを選びAボタンを押してください。

＊ゲームの終わり方

このゲームはバッテリーバックアップ方式ですから、「炎のシュート伝説」については、試合終了後、みさとの「きろくしておいたわ」というメッセージが表示されると、自動的にセーブされます。ゲームを中断するときは、試合終了後にリセットボタンを押しながら電源をOFFにしてください。

シナリオモード
「炎のシュート伝説」

カードバトルとアドベンチャーゲームの両方が楽しめるモードです。マップ中に隠されているコインを集めると、カードバトルに有利なアイテムを買うことができます。また球川小闘球部のメンバーは、試合をすると勝敗に関係なく成長します。その記録は試合終了後、みさとの「きろくしておいたわ」というメッセージが表示されると、自動的にセーブされます。

ゲームストーリー

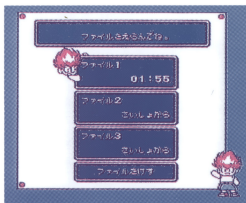
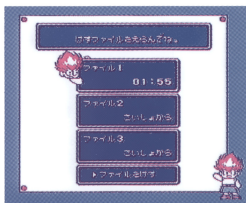
ある日、伝説の闘球カップが珍念の寺でみつかった。実はこのカップにはある秘密が隠されていたのだ。弾平たちはその秘密を追うことにしたのだが……!?

＊コントローラーの操作方法

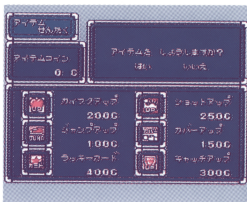
ボタン	操作
✚ボタン	上下左右………弾平およびカーソルの移動 上…………………建物や路地に入る／人と話す／使用するカードの決定 上＋Bボタン…ボールを上にショットする 下＋Bボタン…下にバウンドさせてショット
Aボタン	コマンドの決定／メッセージ送り／ジャンプ／使用するカードの選択
Bボタン	コマンドのキャンセル／ボールのキャッチ／ショット／ボールを拾う

＊ファイルを選ぶ

このモードを選ぶと、ファイル表示画面になり「ファイルをえらんでね」というメッセージが出ます。どのファイルでゲームをするのか✚ボタンの上下でカーソルを動かしてファイルを選び、Aボタンで決定してください。前にやったファイルを選ぶと、その続きから始めることができます。

＊ファイルを消す

「ファイルをけす」を選ぶと、「けすファイルをえらんでね」というメッセージに変わります、消したいファイルにカーソルを合わせてAボタンを押してください。前のデータが消され、「さいしょから」になります。操作をやり直したいときは、Bボタンでキャンセルしてください。

ファイルを選ぶとゲームが始まります。弾平を動かしてシナリオを進めていってください。途中でさまざまなライバルに会い、そして試合をすることになります。

＊アイテムを選ぶ

ライバルと試合をすることになると、まず右のようなアイテム選択画面になります。試合でアイテムを使うなら「はい」、使わないなら「いいえ」にカーソルを合わせてAボタンを押してください。「はい」を選んだ場合は、次に使いたいアイテムにカーソルを合わせAボタンを押します。そして、今選んだアイテムを使うかどうかを聞いてきますからよければ「はい」、選び直したければ「いいえ」にカーソルを合わせAボタンを押してください。

▼カイフクアップ

200C

パワーの回復力が上がる。

▼ジャンプアップ

100C

パスカット力が上がる。

▼ラッキーカード

400C

スペシャルカードが来やすくなる。

▼ショットアップ

250C

全員の攻撃力が上がる。

▼カバーアップ

150C

カバーに入ったときセーフになりやすい。

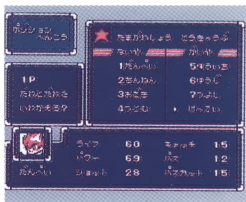
▼キャッチアップ

300C

全員の守備力が上がる。

※コインが足りないと、そのアイテムは買えません。
※選んだアイテムの効果は1試合のみです(延長戦も含まれます)。

＊ポジション変更

味方チームの各選手のポジションは、あらかじめ設定されていますが、それを変えることもできます。まず、✚ボタンで入れ変えたい選手の１人にカーソルを合わせAボタンを押すと、その選手にマークがつきます。そしてもう１人の選手を選びAボタンを押すと、前に選んだ選手と入れ変わります。全員のポジションが決まったら、「けってい」にカーソルを合わせAボタンを押してください。

ラ イ フ	その選手のスタミナです。０になるとヒットされたとみなされます。
パ ワ ー	行動に必要な力です。少なくなると行動が制限されます。
ショット	その選手の攻撃力です。この数値が大きいほど相手のライフを減らします。
キャッチ	その選手の守備力です。この数値が大きいほどダメージが少なくてすみます。
パ ス	パスを通りやすくする力です。
パスカット	相手のパスボールを奪う力です。

※画面下の選手パラメータは、現在カーソルが合わさっている選手のものが表示されています。

＊ジャンプボールの選手を決める

ポジション変更と同じ画面で、ジャンプボールをする選手を決めます。あらかじめ設定されている選手から別の選手に変えたいときは、✚ボタンを動かしてジャンプボールをさせたい選手名にカーソルを合わせ、Aボタンを押します。すると、その選手名の横に「J」マークがつきます。よければ「けってい」にカーソルを合わせAボタンを押してください。

※ジャンプボールできるのは内野選手のみです。

＊カードバトルの開始

いよいよカードバトルの開始です。進め方はまずジャンプボールを行ない、ボールを奪ったチームが攻撃側となり、先に行動を設定します。ボール権を取れなかった場合は防御側となり攻撃側の後に行動設定します。

＊ジャンプボール

まず、味方チーム(1P側)からジャンプボールのカードを決めます。画面に5枚のカードが表示されますから、✚ボタンの左右でカードを選びAボタンを押してください。そのカードが画面左端に移動し、それでよければ✚ボタンの上を押して決定します。さらに「これでいいですか?」と聞いてきますから、よければ「はい」、やり直したければ「いいえ」にカーソルを合わせAボタンを押してください。続いて相手チーム(2P側)の番となります。

両方のカードが選び出されたら、そのカードがオープンされます。そして勝ったほうにボールが渡り、そのチームの攻撃設定画面へと切り変わります。

※カードの強さについては、15ページを見てください。
※引き分けの場合は、ランダムで決まります。

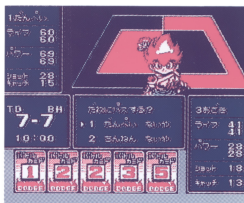
＊攻撃側の行動設定

画面の見方

行動コマンドの種類

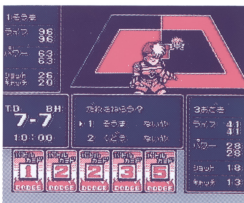
ショット	攻撃目標の選手にボールをぶつけ、ダメージを与えます。パワーをかなり消費します。
パ　ス	味方の強い選手にボールを渡します。また攻撃目標のパワーを減らしたいときに、この行動を繰り返すと有効です。
デ ー タ	両チームの選手パラメータを見ることができます。
スーパー	スーパーショットを持っている選手だけが使え、攻撃目標の選手に大きなダメージを与えます。ただし、通常のショットよりもパワーをかなり激しく消費します。

◆攻撃側の行動選択

メッセージウィンドウに表示されている行動コマンドの中から１つを選びます。行ないたい行動にカーソルを合わせてＡボタンを押してください。

※パワーが足りないときは、その行動はとれません。

※スーパーを持っている選手は、複数のスーパーショットを持っていることがあります。その場合は、どちらのスーパーショットを使うかを選択してください。

◆攻撃目標の選択

相手チームのどの選手を攻撃するかを選択します。行動の選択で「パス」を選んだ場合は、パスする相手を選択します。✚ボタンで選手名にカーソルを合わせＡボタンを押してください。

◆カードの選択

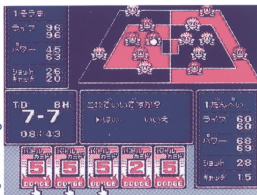
行動を決めるとカードを選択する画面になり、５枚のカードが手札として配られます。カードにはバトルカードとスペシャルカードの２種類があります。

①バトルカード

通常カード

↑通常カードは全部で５種類。

１～５までの数字カードで、数字が大きいほど強くなります。同じ数字ならダブル(２枚)、トリプル(３枚)で出すことができ、この場合も数字の大きいほうが強くなります。

→炎カード以外にはダブルやトリプルは強力。

炎カード

↑敵がダブルでもこれ１枚で勝ち。

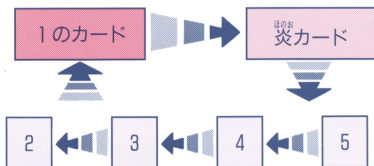
通常カードの２～５までのカードより強く、１のカードにだけは弱いという、トランプのジョーカーのようなカードです。ただし、このカードは１枚しか出せません。

↑でも１のカードには弱いのだ。

しかし相手がダブルやトリプルで出してきても、これ１枚で通用します。相手が「１」のカード以外なら、「５」のカードのトリプルにも勝つことができます。

↑防御側にはうれしいカードだね 。

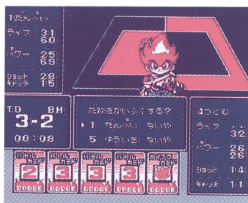
カードの強さ

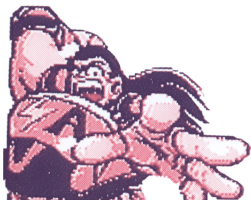
各バトルカードの力関係は、次のようになります。

なお、攻撃側がトリプルで出してきたら、防御側も同じくトリプルで出さなければなりません。もし出せるカードがなければ負けとなります。その場合でも、攻撃側の出してきた枚数だけは捨てなければなりません。

②スペシャルカード

引いたその場で効果を発揮する、おたすけカードです。

回復カード

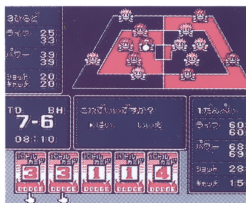
味方のライフを回復させることができるカードです。攻撃側のときにこのカードを引いた場合は、だれを回復させるのかを選ぶことができます。また防御側のときにこのカードを引いた場合は、そのとき狙われている選手のライフが自動的に回復します。

3 チェンジカード

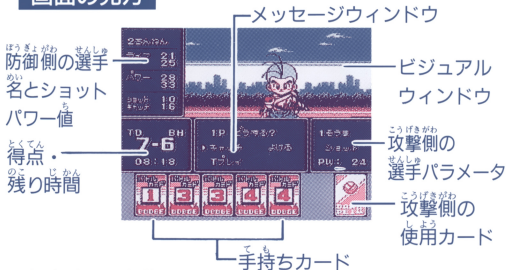
現在手持ちのカードを3枚交換することができます。一度交換したカードもさらに交換することができます。

◆バトルカードの出し方

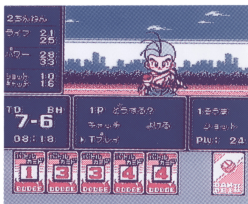
✚ボタンの左右で使うカードにカーソルを合わせAボタンを押すと、そのカードは左端に移動します。ダブルなどをするときは、１枚目と同じ数字のカードをさらに選んでAボタンを押してください。使うカードが決まったら、✚ボタンの上を押して決定します。次に「これでいいですか？」と聞いてきますから、「はい」か「いいえ」にカーソルを合わせ、Aボタンを押します。

◆攻撃の開始

バトルカードを決めると、味方の攻撃シーンをその行動に合わせてグラフィックとメッセージで表示します。

※１Pモードの場合は、相手側の攻撃およびカードの選択は自動的に行なわれ、すぐにカード勝負となります。

＊防御側の行動設定

画面の見方

◆防御側の行動選択

メッセージウィンドウに表示されている攻撃コマンドの中から１つを選びます。行ないたい攻撃にカーソルを合わせてAボタンを押してください。

相手の攻撃がショットの場合の行動コマンド

キャッチ	ボール権を取りたいときに使います。カードの勝敗によってはダメージを受けることもあり、パワーもある程度消費します。
よける	ダメージは少なく、パワーもあまり消費しませんが、ボール権は取れません。
Tプレイ	味方に助けてもらいやすくなります。ライフの少ない選手が狙われたとき、ヒットされてもカバーしやすくなります（ただし、ライフの少ない選手がカバーに出ると、ダブルヒットになる恐れがあります)。また内野全員のパワーもある程度減ります。

相手の攻撃がパスの場合の行動コマンド

パスカット	相手チームのパスを妨害します。成功すればパスカットできます。ただし、内野全員のパワーをかなり消費します。
まもる	パスを見送り、パワーを温存します。

※「Tプレイ」「パスカット」は、内野のうちの１人でもパワーが足りないと行動できません。

※パワーが足りないときは、できない行動もあります。

◆バトルカードの出し方

やり方は攻撃側の行動と同じです。17ページを見てください。

パワーについて

パワーの消費	パワーは、何か行動するたびに減っていきます。とくにスーパーショットを行なうと、大量に消費します。また、相手チームがパスをしたり、チームプレイを行なうと、内野全員のパワーが減ります。
パワーの回復	カードバトルを1回終えるごとに、全員4ポイントずつ回復します。
パワーの制限	パワーが減ると、スーパーショットやチームプレイができなくなります。また、防御側の行動のとき、「キャッチ」コマンドが選べなくなります。

※パワーが足りないときは、できない行動もあります。

カバーについて

誰かがヒットされたときに、仲間がカバーに入ってくれることがあります。とくに「Tプレイ」を選択すると助けに来てくれる確率はかなり高くなり、まれに攻撃目標の選手が狙われる前にカバーに入ることもあります。

ダブルヒットについて

誰かがヒットされたとき、カバーに入った選手もヒットされてしまうことがあります。ライフの少ない選手やスーパーショットを受けたときに多くなります。

ラインクロスについて

威力の強いショットを受けると、勢いあまってラインを越えてしまうことがあります。その場合、相手側の内野ボールとなります。

＊判定方法

両チームの行動とカードが決定されると勝負となり、カードがオープンされます。そして勝負の結果に合わせたグラフィックとメッセージが表示されます。

ヒットされるとその選手は外野にまわり、そのチームは１点マイナスとなります。

１回のカードバトルが終了すると、再びボール権を持った攻撃側チームの行動選択画面になり、次のカードバトルが始まります。こうして勝敗がつくか時間切れになるまで繰り返されます。

★ダメージについて★

攻撃側が防御側に与えるダメージの値は、基本ダメージにカードの勝敗がプラスマイナスされて出ます。

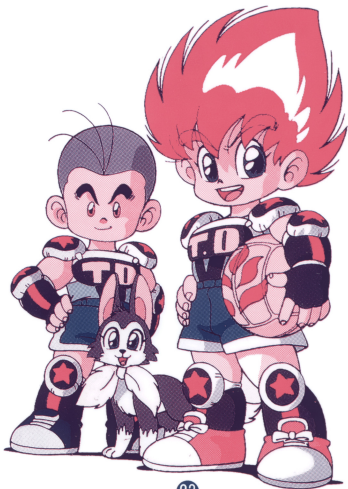
基本ダメージ＝（ショット＋乱数）－（キャッチ）

攻撃側の勝ち：基本ダメージ＋15
攻撃側の負け：基本ダメージ×0.5
引き分け　　：基本ダメージ＋５

＊試合の勝敗

制限時間内に相手チームを全員ヒットするか、時間切れの場合は得点の多いほうの勝ちとなります。審判が試合終了を宣言し、結果が発表されると終了です。

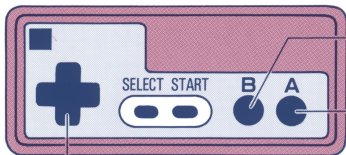
延長戦について

同点のまま時間切れになった場合は、そのままの状態でさらに10分間の延長戦が行なわれます。その場合のジャンプボールは、内野の選手番号が一番若い選手が行ないます。

「激闘カードバトル」

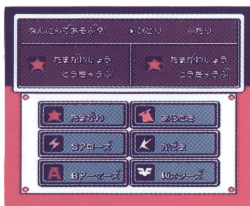
2人でカードバトルが楽しめる2P対戦モードです。コンピュータと対戦することもできます。6チームの中から、好きなチームを選んで対戦してください。1試合が終わるとモードは終了し、タイトル画面に戻ります。

＊コントローラーの操作方法

Bボタン
●コマンドのキャンセル

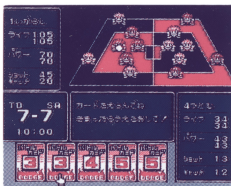
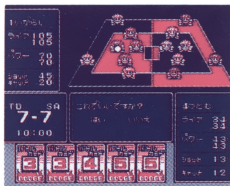
Aボタン
●コマンドの決定
●使用するカードの選択

✚ボタン
上下左右：カーソル移動
上　　：使用するカードの決定

＊何人で遊ぶかを決める

右のようなエントリー画面が表示されたら、「ひとり」か「ふたり」のどちらかにカーソルを合わせてAボタンを押してください。「ひとり」を選ぶとコンピュータと対戦することになります。

＊チームを選ぶ

まず自分(1P)のチームを選びます。6チームの中から、好きなチームにカーソルを合わせAボタンを押してください。敵(2P)のチームも同じようにして選びます。Aボタンを押すと、「これでいいですか?」と出ます。「はい」か「いいえ」を選びAボタンを押してください。

＊カードバトルの開始

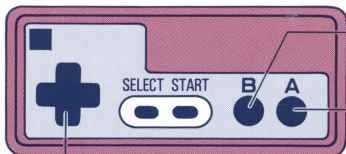
カードバトルのやり方は、「ひとり」モードの場合はシナリオモードと同じです。「ふたり」モードの場合は、相手にどのカードを選んだかわからないように、画面では選択されたカードの左端への移動はありません。また、ダブルやトリプルでカードを出すことはできません。

↑カードを選んでも、そのカードの位置は変わらないのだ。

↑選んだ後もカーソルは動くからカモフラージュできるよ。

アクションモード

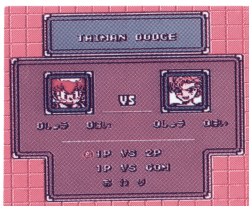
「燃えるタイマンドッジ」

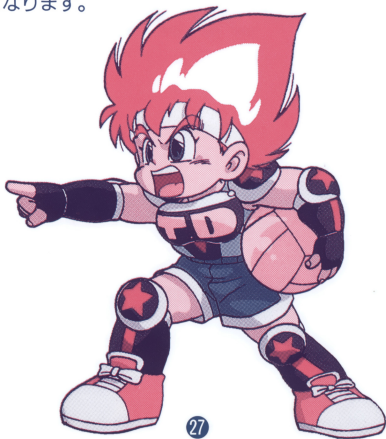
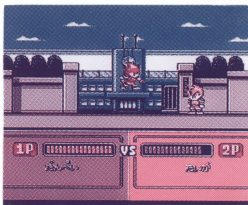
実際にキャラクターを動かし、友達やコンピュータとタイマンドッジできるVSアクションモードです。

＊コントローラーの操作方法

✚ボタン

左右　：キャラクターの移動
上+Bボタン：ボールを上にショットする
下+Bボタン：下にバウンドさせてショット

＊対戦モードを選ぶ

右のような画面が表示されます。２人で対戦するなら「1P VS 2P」を、1人でコンピュータと対戦するなら「1P VS COM」にカーソルを合わせてAボタンを押してください。「おわり」を選ぶとタイトル画面に戻ります。

＊タイマンドッジのやり方

「GO FIIGHT」の合図で上からボールが落ちてきます。これを奪い合い、相手のスキを見てボールをぶつけてください。ボールを奪われた側は、相手が投げるボールをタイミングよくキャッチします。キャッチに失敗するとダメージを受け、先にヒットポイントが0になったほうの負けとなります。なお、勝負は3ラウンド制で、先に2ラウンド制したほうの勝ちとなります。

サン電子株式会社
〒483 愛知県江南市古知野町朝日250 TEL.(0587)53-2192